最新作のホット・メニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU



アフターバーナーII

電波新聞社／３月20日発売／価格未定
SHT

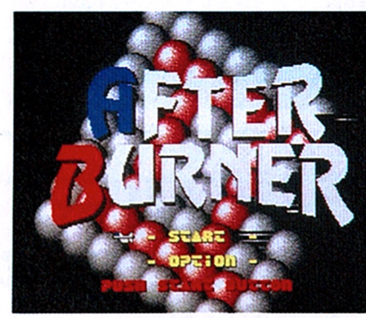
セガ体感ゲームの名作が電波新聞社の技術力の結集によってここに登場！　まさしくゲーセンの感覚を家庭にまで持ち込むことに成功したメガドライブの威力を思う存分堪能してくれ!!

あの迫力が家庭のTVで

セガといえば体感ゲーム。最近では、その体感ゲームを製作したスタッフによるアクションRPG『ヴァーミリオン』が大ヒットしたようだけど、やはり体感ゲームの豪快さは、アクションゲームでしか味わえないよね。

そう思っている人の声が届いたのか、なんと『アフターバーナーII』が、メガドライブで遊べてしまうのだ。しかも発売元が、パソコンＸ68000用『アフターバーナーII』で好評を博した、あの電波新聞社とくれば、期待するなってほうが無理だ。

結論から言ってしまうと、メガドライブ版は二重マルをつけたくなるくらいのデキ。ゲームセンターの迫力を家庭のＴＶで楽しめるぞ。



多数のボールがグリングリンしてしまうデモも、そのまま移植。

気分はパイロット!?

『アフターバーナーII』を知らないという人のために、ちょっとだけビデオゲーム版の説明をしておこう。

西暦199Ｘ年、世界勢力はＡ国とＺ国に２分され、冷戦状態が続いていた。Ａ国の海軍にいるキミに、極秘司令が下った。

その司令とは、敵国の領空を強行突破して、秘密兵器の情報ディスクを軍の秘密研究所に届けるというものだった。

とまあ、こんな感じのストーリーなんだけど、肝心のゲームはバリバリの３Ｄシューティングゲーム。戦闘機に乗り込み、近づいてくる敵機をバルカン砲と誘導ミサイルでけ散らすという、なんとも豪快なゲームなのだ。

このゲームの特徴は、なんといってもスピ

デモンストレーションコーナー

あんまりスピードが速いので、スキ間だらけになっているけど、このデモは必見だぞ。というわけで、デモのコーナーを開設してみました。じっくり見てね。

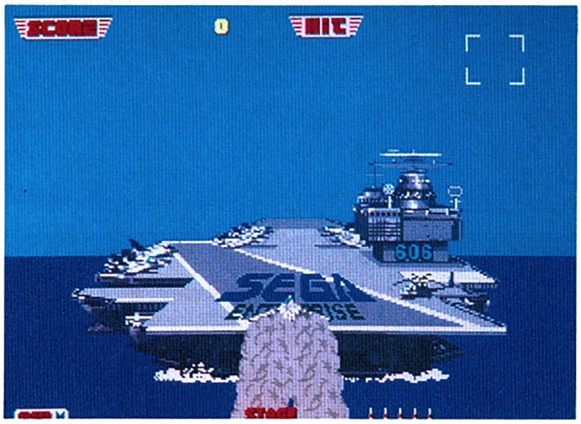


『BEEP! メガドライブ』1990 年 2 月号掲載

ード感があるってコト。遠くからものすごいスピードで近づいて来る敵機の迫力は、実際に見てもらわないことには話にならない。しかもグリングリン回転までしちゃうのだ。

音響効果もかなりハデだ。PCMをふんだんに使って、ギターをもサンプリングしていたのにはビックリ。スピード感のあるゲームにハデなロックがピッタリ合って、さらに盛り上げている。

これだけ書けば、『アフターバーナーII』がどんなにすごいゲームか、そして高度な技術を駆使してできているゲームかがわかってもらえたと思う。でも同時に、果たしてこんなにすごいゲームが、メガドライブで再現できるのだろうか、という不安がこみ上げてきた人もいるだろうけれど。



空母"セガ・エンタープライゼス"から発進。ん？ 何かヘン？

メガドライブでここまでできる

あんまりすごいすごいと言っても、読者の方々には伝わりにくいだろうから、どこがすごいのかを具体的に説明していこう。

と、その前に、移植の方法として、よい移植の条件というのを考えてみたいと思う。

一番いいのは、本物と寸分変わらないというもの。まあこれはハードの違いもあるので、今回の『アフターバーナーII』に関しては不可能。

次にいい移植というのは、オリジナルのおもしろさを移植したもの。たとえ絵は汚くなっても、音がヘボくなっても、それでもおもしろいゲームってあるでしょ？ そういう移植も理想だよね。つまり、そのゲーム最大のウリになっている部分を分析し、それを再現するべく作っていく、という方法だね。

では逆に、悪い移植とはどんなものか。絵だけが本物そっくりで、動きがカクカクだったりすると、もうそれだけでオリジナルのイメージが崩れ去ってしまう。まあオリジナルの動きもカクカクなものなら仕方ないけどね。

左エンジンが火を吹く。こうなってしまったら、助かる手段はない。



前置きが長くなってしまったけど、今回の『アフターバーナーII』を考えてみよう。

このゲームのウリは、あのスピード感と、ミサイルでバコバコ敵機を倒す爽快さ。メガドライブ版でもこの点はしっかり再現してある。

その代償（？）として、絵が多少グレードダウンしてしまったが、これはスピードと絵とのウエイトを考えた末のコト。スピードを再現するためには仕方がないというくらいの、ガマンできる範囲だ。

それともう一つ。音楽についても書かなければなるまい。

ちょっと詳しい人なら知っているかもしれないけど、メガドライブの音源は、PCMを1音だけしか再生できない。ところがこのゲーム、なんとPCM3音も同時発声しているのだ。

つまりドラムを鳴らしながら、敵機破壊の音を鳴らしていても、まだもう1音発声できる余裕があるのだ。これによって、音響面でもビデオゲーム版に近づき、臨場感も高まるというわけだ。

このとおり、この『アフターバーナーII』を見ると、制作者側のやる気みたいなものがヒシヒシと伝わってくる。こんなゲームがたくさん発売されれば、メガドライブユーザーも大喜びなんだけど……。

『アウトラン』とか、『ルマン24』とか、『ダライアスII』とか、ビックタイトルのゲームがどんどん移植されれば本当にいいんだけどね。

簡単操作がうれしいね

前にも言ったとおり、このゲームのウリはスピード感とハデさ。それなのに操作がフライトシミュレーター並みの複雑さだったら、ちょっと盛り下がってしまう。

この『アフターバーナーII』でプレイヤーが操作する戦闘機は、パッドだけで遊べてしまう、お手軽戦闘機。少なくとも操作にとまどうコトはないだろう。それではこの戦闘機でできるコトを説明していこう。



まずは海での戦闘。ザコばかりなので、サクサク進みたいね。



オプションを選ぶと、いろいろなセッティングができるのだ。

まず方向キーの左右で、機体を左右に傾ける。敵機を狙うとき、敵ミサイルを避けると

きなど、ほぼ常に使う。

同じく上下で、機体の上昇下降。この上下の反転は、オプション画面で簡単に変更できる。

後半のシーンまで進むと、前方だけでなく、後方からも攻撃してくる敵もいる。こんな敵は、ロールでグルッとかわすのが効果的。ロールの仕方は、左右どちらかにボタンを押しておき、素早く逆方向にボタンを押す。

そして3つのボタンだが、これはオプションを使えば、各自で好きな配置に変更することが可能。アーケード版では、4種類の操作が必要だった。スピードのアップ、ダウン、バルカン砲、ミサイルの発射の4種類だ。

メガドライブ版では、バルカン砲を撃ちっぱなしにすることで、ボタンの使用を3つに抑えているが、どうしても自分でバルカン砲を撃ちたい、という人のことも、キチンと考えられている。でも、この時はスピードが犠牲になって多少ダウンしてしまうぞ。

ちなみにアーケード版では、レバーを押せばスピードダウン、レバーを引けばスピードアップだったが、メガドライブ版では2回連続スピードアップのボタンを押せばスピードアップする、という方法に変更されている。



横一直線に並ぶ敵を、ミサイルで次々と倒していく。ハデ。



あーいい気持ち。ジェットコースター気分でローリング。



後方からバルカン砲を撃ってくる敵。アフターバーナーで振り切れ。

ロックオンせよ!

敵機を倒す方法には、バルカン砲とミサイルという2種類がある。でもバルカン砲はほとんど使わない。なぜならバルカン砲の射程距離に敵機が近づいてくる頃には、敵ミサイルが攻めてきているからだ。どのゲームも同じだけど、撃たれる前に撃つ、というのがコツなのだ。

残るはミサイル。このミサイルには自動追尾機能がある。照準で敵機を捉えると、「ファイア」という声とともにロックオンされる。



敵機をロックオンすれば、後はミサイルが追いかけてくれる。



敵のミサイル攻撃。もちろん当たったら粉々になってしまう。



ミサイルを50発くれる、ゲーム中ただ一つの(?)味方だ。



これまたハデにやられたもんだ。この飛行機野郎、高いのになぁ。

ロックオンされたら、あとはミサイルを発射するだけ。自動的に敵機を追いかけてくれるのだ。しかし、うまい話には何かある。このミサイルには、数に限りがあるのだ。ムダ使いしていると、あっという間になくなってしまうぞ。注意しよう。

ミサイルがなくなると、バルカン砲だけで対処しなければならない。実際にはバルカン砲だけで応戦するなんて不可能なので、敵の攻撃をただただ避けるのみという、えらくツライ状況になってしまう。

ミサイルは最初出撃するときに、50発搭載している。そしてある特定のシーンをクリアすると、給油機からミサイルを50発補給することができる。最近の空中給油機は、ミサイルまで補給できてしまうのだ。感謝感謝。



白銀の地をバックに戦う。うーん男のロマンだ。

他機種版との違い

『アフターバーナーII』はメガドライブ版の他に、すでにX68000版が発売されているが、そのデキはどうなのだろうか。ちょっと気になるので、X68000版とメガドライブ版、それぞれの比較をしてみよう。

X68000版のいいところは、サイバースティックで操作できるってこと。操縦桿とスロットルで操作するので、アーケード感覚にかなり近づける。マウスでも操作できるというのはユニークだった。絵や音に関しては、やはりちょっとさびしくなっているが、スピード感は十分味わえるので、おもしろさが失われているというコトはない。

メガドライブ版はX68000版をさらにグレードアップしたような仕上がり。さびしかった絵が多少きれいになっている。特にボーナスステージはよくなっている。X68000版ではノッペリした岩だったが、メガドライブ版では質感のある岩になっている。

岩にはさまれた狭い道を、ひたすら進むボーナスステージ。


しかしメガドライブ版も、いいところばかりではなく、いくつかの欠点もある。

まずボタンの数が3つしかないこと。バルカン砲は常に撃ちっぱなしでも、さほど問題はないし、気にするほどのことではないかもしれないけど……。もうひとつは、滑走路に降りて補給を受けるというシーンがなくなっていること。メガドライブ版では、ずっと空中給油なのだ。地上に降りるシーンは2度ほどあり、『ハングオン』のバイクや『アウトラン』のテスタロッサが登場するという、おちゃめな演出もあっただけに、少し残念。

というわけで、多少気になるコトはあるものの、X68000ユーザーでも欲しくなってしまうのが、このメガドライブ版というわけだ。


後方からバルカン&ミサイルによる強力な攻撃。死んでしまうな。



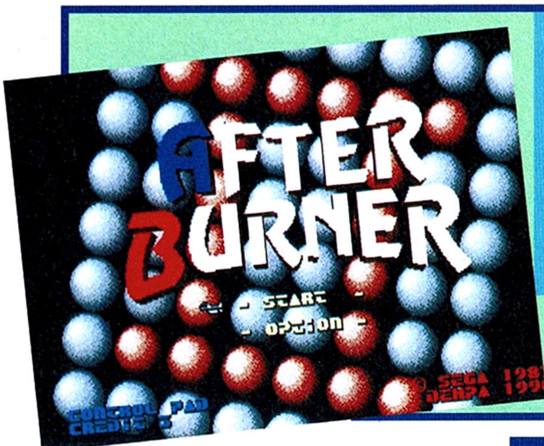
スコアによっては、名前を書けるというのもアーケード的でよい。

アフターバーナーII

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART 1

NEW SOFT COMPLETE MASTER



AFTER BURNER II

アフターバーナーII

3月23日発売／電波新聞社／6,900円





プロローグ 選ばれしパンダ

うろんうろん（以後うと略す）／みなさん。大変なことになってしまいました。ボクは前回、大増殖してしまったわけで……。何とかもとに戻ったものの、罰として組織を追い出されそうになってしまったわけで……。

組織に戻るためには、秘密特殊スペシャル任務を成功させなきゃならなくなったんです。今、その任務に備えて、ボクの組織の正規部隊、第7飛行中隊で訓練することになったわけで……でもその飛行中隊というのは、F-14トムキャットを扱えば無敵というベテラン部隊という噂で……ボク、怖いです。

クレージー（以後クと略す）／よーっほい、キみがうろんうろん君かね？

う／お、おじさんは？

ク／わしゃ第7飛行中隊、通称クレージーキャッツの隊長梅木じゃよ。

う／う、うろろーん。何か頼りないにゃあ。

ク／ひゃっひゃっひゃ……だいじょーぶだよ、そのうち何とかなーるだーろうってか！

う／ひえー！　ボクどうなるんだろう……。

ク／はい、それまーでーよーってか！

う／というわけで、おもわず心と口調が「北の国から」しているボクなわけで……。



ク／じゃ、トレーニングを始めようかね。今回は『アフターバーナーII』。君も最新鋭機の操縦ができなくちゃ困るからねえ……。

う／えっ？　ボク、パイロットになるの？ うれしいにゃあ。子どもの頃からの夢だったんだろーん。

ク／この飛行機は我々のF-14よりパワーアップさせた機体でありながら、君のような新米パイロットでも、簡単に操縦できるという素晴らしいやつなんだ。

う／ふーん、すごいにゃあ。

ク／まして君ほどの素質があれば、まさに無敵の飛行機となること間違いなーし！

う／そうかにゃ、えへへ……、やっとボクの本性を見抜けるスルドイ教官にめぐり会えたにゃあ。がんばるぞー。

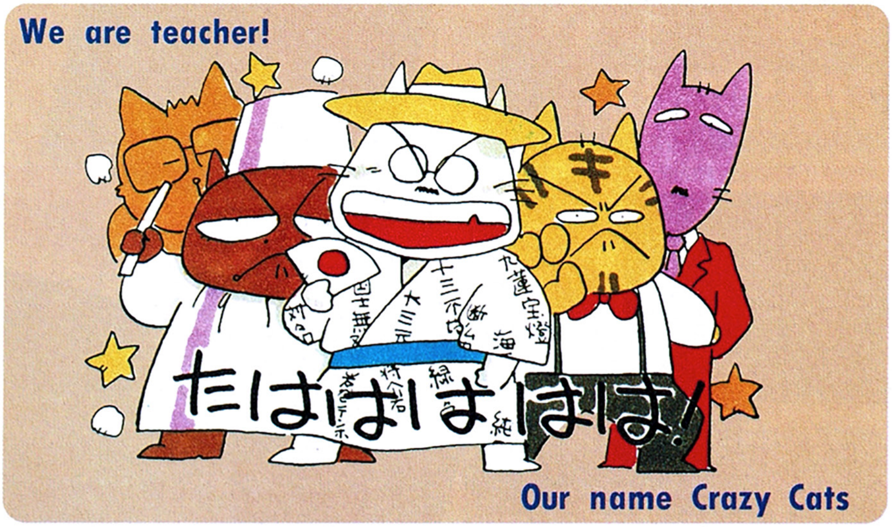
ク／そうそう、自信のないやつぁオレんとこへ来一いこいってか。

う／……（いまいち不安をぬぐいきれない）。

『BEEP! メガドライブ』1990年2月号掲載

極秘情報ディスクを持ち帰れ!!

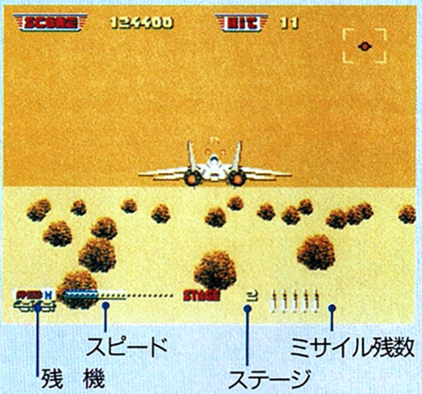
ク／君は西歴199X年のA国パイロットとなって、A国と冷戦状態にあるZ国の領空を強行突破して、ある秘密兵器の情報ディスクを味方空母まで運ぶというもの。いってみれば、「パンダの宅急便作戦」ということになるわけだね。はっはっは、こーりゃまいったね。
う／なるほど、すると敵はそうとう手強いとみていいわけですね。
ク／そーいうわけだね。でも大丈夫。わしゃ運がいいことで有名なんだ。
う／……（ボクに関係ないじゃないかあ）。



自分仕様の機を選べ

ク／さて、このF-14XXはパイロットの個性に応じて操縦方法を選べるようになっとるんだね。
う／ふーん、なるほど便利だにゃあ。
ク／ま、基本はAボタンが加速、Bがミサイル、Cがブレーキってとこだがにぃ。
う／それじゃバルカン砲が撃てないろーん。
ク／うむ、その場合バルカン砲は撃ちっぱなしになるんだ。もちろんブレーキの代わりにボタンで操作することもできるがね。
う／十字ボタンのリバースもOKだろーん。

HOW TO FLIGHT



ヒット数 各ラウンドごとに、スプラッシュ（撃墜）したボギー（敵機）の数が示されるのだ。

レーダー 後方に迫ってきた敵機の位置を示すとともに、自機の姿勢をも示してくれる後部警戒レーダーだ。

カーソル AAM（対空ミサイル）攻撃の時に、敵をロックオンする。こうなった敵には絶対命中するぞ。

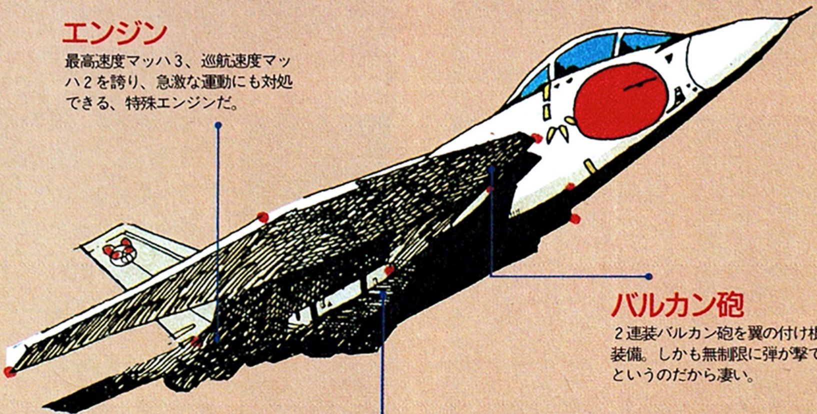
計器による飛行ができるようになれば、もう一人前のパイロットである。特に、後方警戒レーダーと、ミサイルの残数には気を配っておくこと。また同時複数攻撃のできるカーソルも最重要計器だぞ。

母なる艦 SEGAエンタープライゼス



エンタープライズではなく、エンタープライゼス。君の第2の故郷ともいえるこの船は、総排水量72,000tの原子力空母で、A国が誇る最新鋭のハイテク艦である。搭載機数は80機を超え、ヘリコプターも搭載できる。それなのに、この重大任務に際して1機しか出せなかったのは、パイロットが少なかったからだと国防総省はコメントしている(うそ)。

F-14XX 「大熊猫」SPECIAL



エンジン 最高速度マッハ3、巡航速度マッハ2を誇り、急激な運動にも対処できる、特殊エンジンだ。

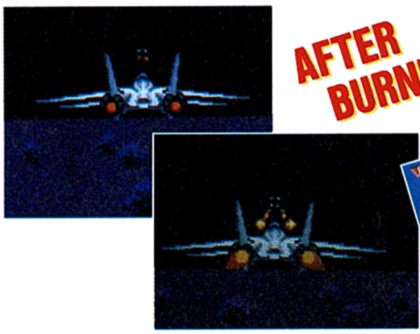
バルカン砲 2連装バルカン砲を翼の付け根に装備。しかも無制限に弾が撃てるというのだから凄い。

AAM 全方向遠距離射程ホーミングミサイル100発装填可能。これだけのミサイル搭載量の戦闘機は他にない。

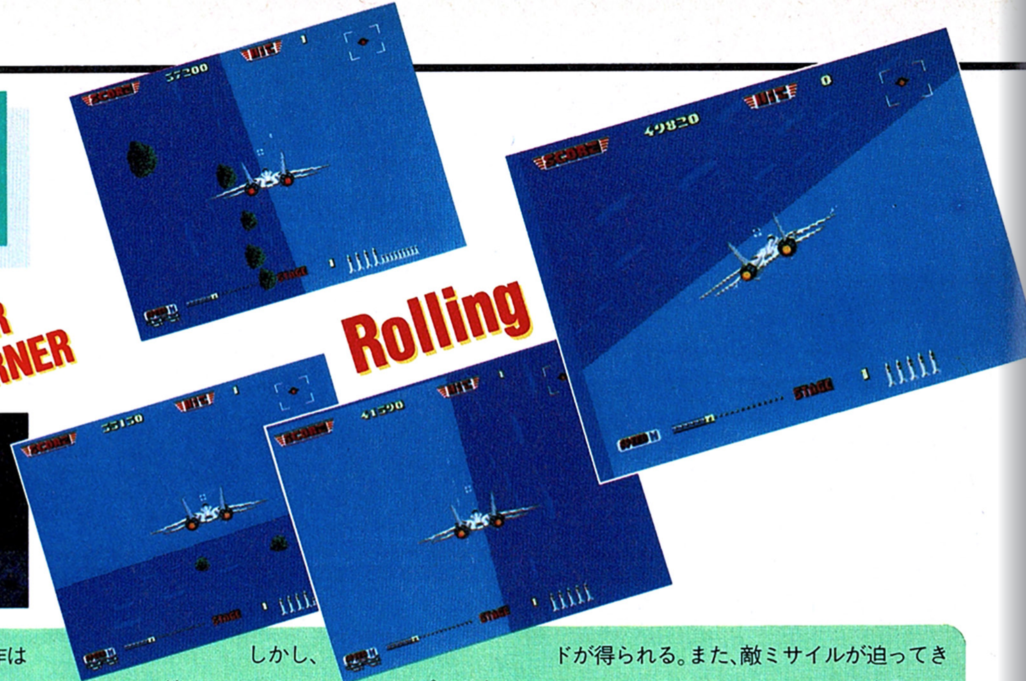
F-14Aトムキャットの改良型といわれているが、そのすさまじいまでの高性能ぶりから、独特の設計思想に基づいた、全く新しい戦闘機とも考えられている。通称は“クレイジーキャット”。

HARD
TRAINNING

AFTER BURNER



Rolling



上昇、下降、左右旋回といった基本操作は大切だが、それだけではとてもこの任務を完遂することはできない。例えば、敵機が後方に回り込んだ場合は、普通の運動だけでは、とても振り切ることはできないだろう。

しかし、この機はマッハ3のスピードを誇る最新鋭機だ。加速ボタンをどんなに押してもマッハ2.5しか出せないが、その時2回ボタンを押すと、一時的にマッハ3のスピードが得られる。また、敵ミサイルが迫ってきた時には、左右のコントロールを素早く反転させてローリングをすれば、振り切ることが可能だ。ただし、これをやりすぎるとかえてっ混乱して失敗しやすい。

Bogy album

敵航空部隊も黙ってはいないぞ。新鋭機を総動員して、君を撃ち落とそうと迎撃してくる。その中のほんの一部を紹介しよう。君達も適当な通称を作ってみたら？



せっかく背後にいたのに思わず自機を追い越してしまい、格好のエジキになってしまう哀れな新米パイロットの乗る戦闘機。通称、純真“無垢”21！



これは強敵。背後から機関銃を撃ってくる、狐のようなずる賢さをもっている戦闘機なので、“フォックスバック”と呼ばれているらしい。



遠距離からのミサイル攻撃がしづらい場所にいる。複数で自機を挟(はさ)むようにミサイルを撃ってくるので、通称“バインド”と呼ばれる攻撃ヘリだ。



前方から突っ込んできてミサイルを撃ってくる高速戦闘機。こちらのミサイルのカモだが、その運動性能のよさから、通称“メモクラム”という。



いつも編隊で、直接戦闘には加わらない爆撃機。いつも見当違いのところを爆撃するためとうとう敵から“ウオーイ”と呼ばれるようになった。



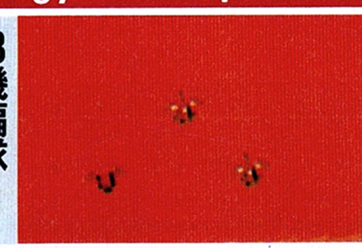
“ウオーイ”と同型機だが、対空ミサイルを装備した爆撃機。夜間戦闘を得意としており“ブラッククライアー”「暗黒の嘘つき」の呼び名をもつ。



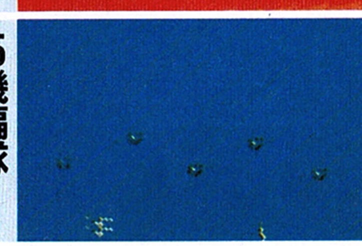
敵の最新鋭戦闘機。世界最速の噂もある。これを使ったコンビネーション攻撃は最も手強い。あまりに高額なので通称“キャッシュミット”。

Bogy formatjon

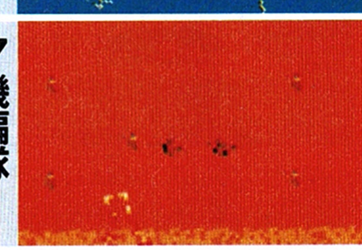
3機編隊



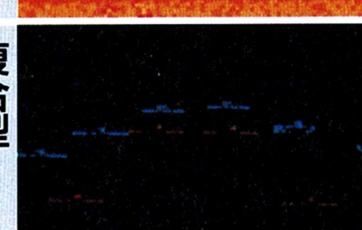
5機編隊



7機編隊

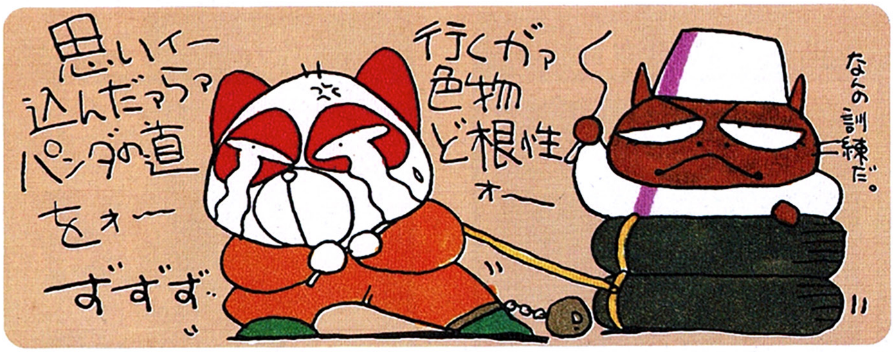


複合型



ブリーフィング

ク／俺がブリーフィング担当のハダカジメだ。
う／ブリーフィングってなんだろーん。
ク／貴様への最終通達事項をレクチャーするぞ。あっと驚くタメゴローっときたもんだ。
う／うろろーん、それならもうちょっと緊張感があってもいいんじゃないかにゃあ……。



撃墜王への道！

高度を下げよ



一時的に高度が上がるのはよいとしても、基本的には低空にいた方が、敵機や敵ミサイルを見つけやすい。

むやみなローリングはするな



敵ミサイルを回避するときには有効だが、乱用するとかえって撃墜されやすい。この失墜をローリングストーンズという。

深追い厳禁



特に正面からきた敵を追いすぎて、機首を向けようとすると他の敵機のエジキになりやすいのだ。

遠距離攻撃“FIRE”



敵機を完全にロックした。ミサイル発射だ！



見事に命中！　敵1機を完全撃破だ。快感！

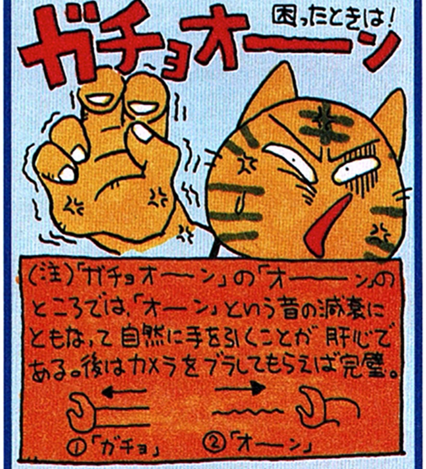
対空ミサイル（ＡＡＭ）を十分に活かすことが勝利への近道であることはいまさら言うまでもない。それには、以下のようなコツを早くつかむことが大切だ。
①敵機の出現箇所を把握し、待ち伏せ攻撃を仕掛けること。
②スピードの速い敵機を最初に攻撃して、敵にミサイルを撃つ間を与えぬこと。
③複数同時攻撃のできる火器管制装置をフルに活かすこと。

以上が攻撃に関しての注意事項だが、もちろん防御についての注意事項もあるのだ。攻撃の際はどうしても隙を見せることになりやすいからね。
①自分のミサイルの発射煙で敵ミサイルを見失うことのないように。
②近い敵機はバルカンで対応しよう。

以上のことを念頭に入れておいてくれ。

ご利用は計画的に！

う／うろろーん！　急にミサイルが撃てなくなったろーん！　きゃーやられるう！
ク／ばかもん！　根性だ。弾がなければ気合いで落とせ、ガチョーンガチョーン！
う／ああ、またへんな教官が出たあ。
ク／俺はクレージー飛行教官ダメ啓だあ。



大型輸送機現れる



ミッションの途中に武器、弾薬（といってもミサイルだけ）を補給してくれる心強い味方。1回にミサイル50発の補給は、大型機にしてはもの足りない気もするが、まあ許してあげましょう。このゲームでは地上に着陸することがないので、この輸送機とは長いおつき合いになる。

そこでキミは思い当たるはずだ。そう、「最新鋭ジェット戦闘機に乗っている俺がこんなに苦戦しているのに、非武装かつ鈍重な輸送機が軽々と敵国上空の補給ポイントにいるのはなぜだ!?」と……。

なぜならこの輸送機は、クレージーキャットの操縦する特殊ステルス機だからなのだってか（ウソかもしれない）。

海　上



航空母艦エンタープライゼスから発進すると、すぐに背後から敵機が襲ってくる。しかしこいつらは、まだ未熟な“無垢”なので、景気よく撃ち落としてしまおう。しばらくすると前方からミサイル攻撃をしかけてくるが、発見と同時にこちらからミサイルを撃てば、敵の反撃に会わずに切り抜けられるのだ。

砂　上

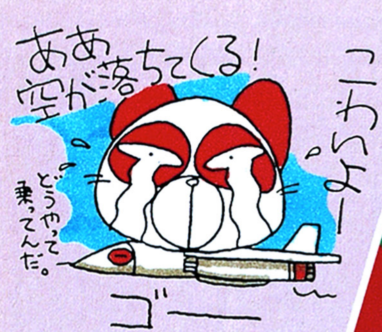


夕暮れの砂上を飛ぶ我がＦ-14ＸＸ。陸地に入ると、そろそろ敵機も増えてくる。特に、編隊を組んで攻めてくることが多くなり、こちらがミサイルで撃ちもらした敵機から、逆にミサイルをくらうことが予想される。とにかく、遠距離からのミサイル攻撃を徹底的に繰り返し、敵戦力を減らしていこう。

夜　間



第３ステージは夜間戦闘だ。ステージに入るとすぐに、待望の補給が受けられる。しかし敵も、爆撃機“ウオーイ”や“ブラックライヤー”、さらにヘリコプター“バインド”といった新戦力をくり出してきて、苦戦は免れない。遠距離ミサイル攻撃のほかに、回避運動にも力を入れよう。死んで花見の咲くものか！



嗚呼大空を血に染めて



う／なるほど、自信がついてきたろーん。これでボクも撃墜王だろーん。
ク／へえへえ、まあこれを見てちょ。
う／なにこれ！　飛行機が爆発してる!!
ク／これみんなキミの先輩。彼らのおかげで敵のデータがとれたわけ。
う／ひえーそれじゃ前任者は……。
ク／みんなこうなっちゃってんの。
う／だれかたすけちぇー！
ク／キミが最初の成功者かもねえ。

草　原　上



ここでちょっと一息つけるかな？　やや敵の攻撃が緩むところだ。主な敵は正面からの一撃離脱戦法が得意な“メモクラム”戦闘機と、遠距離ミサイルで始末できるであろう小編隊だから、３面の夜間戦闘をクリアしてきた人には、楽勝ともいえるステージだ。

雲　上



５面で補給機と２度目のドッキングをした後、機は雲の上を飛行することになる。ここで、いよいよ敵も本腰を入れてきたらしく、質、量ともに上がってきている。特に、Ｖ字型になって突っ込んでくる敵戦闘機のミサイル攻撃は激しく、早めに対処しないとやられるぞ！

オアシス上



前半のクライマックス。最大の難所がこの７面。そうです。出てくるのです。あの“フォックスバック”が！　前門の虎後門の狼ってな言葉がありますが、前方からのミサイル攻撃と後方からの機銃掃射はまさに最強。アフターバーナーを使って、必死に切り抜けよう。

ボーナスステージは岩石とレーダー塔に注意

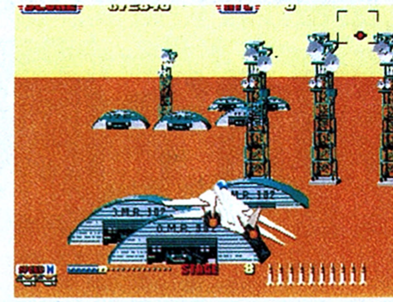
お楽しみのボーナスステージは２カ所。どちらも山間部にある敵の拠点をバルカン砲で掃射、撃破するというもの。テント、トラック、レーダー塔、倉庫と目標はよりどりみどりだ。

しかし、敵からの攻撃はないにしても、曲がりくねった岩石の間を縫ってのアクロバット飛行は大変危険なハイテクニックが必要であることはいうまでもない。

ここでのコツは、低速飛行を心がけ、あまり機体を動かさないことだ。急激な機体の運動は、コントロールを失う原因となる。それほど複雑な地形ではないので、細かいボタン操作でクリアできるはずだ。そして、レーダー塔にも気をつけよう。早めに破壊しておかないと激突しかねないのだ。



山間部にあるトラックとテントは、絶好の目標だ。しかし、狙いすぎて岩石にぶつかったりしないように。



山間部を抜けたところに密集している倉庫とレーダー塔。高得点が期待できるおいしい拠点だが、レーダーを密集させているのはなぜだろう？ "拠点のこんなものいらない"。

レクイエムは8ビート!?

今回もごきげんなサウンドがゲームを盛り上げてくれているぞ。曲目は、MAXIMUM POWER FINAL TAKE OFF,RED OUT, SUPER SCRIPE, AFTER BURNER, CITY 202の６曲。どれもスピード感あふれる、ビートのきいたノリノリのBGMだ。



アップテンポの爽快なサウンドが、ゲームに一層の緊張感を与えてくれているのだ。

EMERGENCY MANUAL



強敵“フォックスバック”が迫ってくると、合成音声が「THE ENEMY」と叫んでくれる。後半、混戦状態になった時には、非常に便利だ。この場合、アフターバーナーで振り切る他に、急激な減速をして、後ろの敵をつんのめらせて返り討ちにするという手もある。



今度は敵の対空ミサイルにロックオンされた場合、この声が知らせてくれる。ミサイルは速いし、動きも俊敏なので、アフターバーナーだけでは逃げきれない。そのときは、アフターバーナーにローリングをミックスして振り切ろう。もちろん前方の敵機にも注意すること。

華麗なる飛行機パンダ!?

う／みんなボクを殺す気なんだ。ボクなんか、ボクなんか……うろろーんろんろん。
ク／さて、それじゃぼちぼちいってみましょーか。ほれほれ、泣くんじゃないよ。
う／わーん、いやだよーん。怖いよーん。
ク／大丈夫だよお、そんなに怖いなら、わしがいっしょについていってやるで安心おし。
う／ほんと？　よーしがんばろーん。
ク／ほら、わしの写真だ。これでうろんうろんも安心だ。はっはっは……。
う／いったいどこまで無責任なんだ、このおじさんは！
ク／はっはっはっ……。まあとにかくがんばってくれたまえだのＵＷＦってか。
う／ところで、ボクが命をかけて運ぶ秘密命令書ってなんだろーん。
ク／うむ、それじゃ教えてやろう。何でも特殊工作員のまぬけなパンダに転属命令書を渡すという任務じゃ。
う／……隊長、その命令書を渡すパンダの名前をきちんと読んでくれた？
ク／うん？　どういうことじゃ？　あーっ!!
う／ちゃーんと読んでくれた？
ク／え？　およみでない？ およみでないね。え、こりゃまった失礼いたしましたってか。
う／ガチョーン！　はらほろひれはれ……。



アフターバーナーII

おなじみの裏技 2A

他誌でも載っているが、代表的なこの２つの裏技については、一応紹介しておこう。

①ステージセレクト

タイトル画面で、Ａ・Ｂ・Ｃボタンを押しながら、スタートボタンを押すと、ステージ１～20までをセレクトできる。



このタイトル画面でＡ・Ｂ・Ｃボタンを押しながらスタートボタンを。



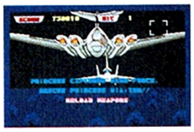
コントローラの方向ボタンの左右でステージセレクト。

②補給ミサイル満タン＋隠しメッセージ

ステージクリア後の補給機が出現したら、すぐに各ステージごとに下記のコマンドを入れると、ミサイルが100発補給され、通常では見られないメッセージが出てくる。

★ステージ３……方向ボタンの左＋Ｂボタン
★ステージ５……方向ボタンの右＋Ｂボタン
★ステージ９……方向ボタンの下＋Ｂボタン
★ステージ11……方向ボタンの右＋Ｂボタン
★ステージ13……方向ボタンの左＋Ｂボタン
★ステージ16……方向ボタンの左＋Ｂボタン
★ステージ19……方向ボタンの下＋Ｂボタン
★ステージ21……方向ボタンの右＋Ｂボタン

（静岡県・粉川宗孝・16歳）



ステージ３のメッセージ。



ミサイル100発補給だ。

『BEEP! メガドライブ』1990 年 6 月号掲載